Un jeu pour développer les compétences langagières et sociales

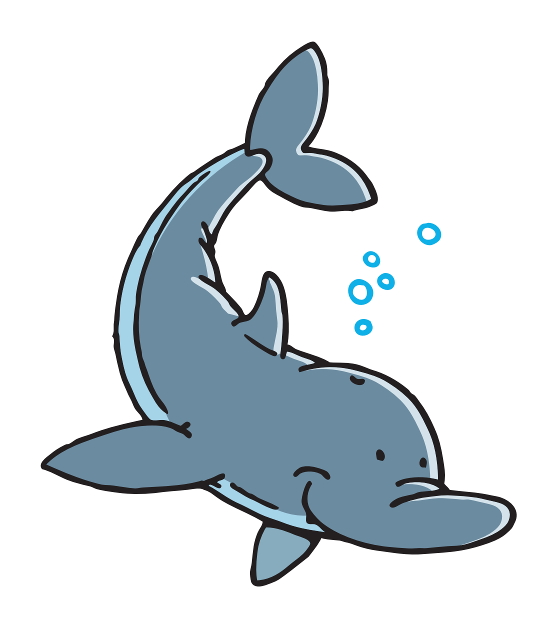
Dis-nous! junior

Notice pédagogique



pirouette éditions





Le Jeu Dis-nous Junior est édité par
Baert NV: Essenstraat 16 - 1740 Ternat/Belgique
www.baert.com

Distribution version française: Pirouette Editions
7b rue des Artisans
67920 SUNDHOUSE (France)
www.pirouette-editions.fr

Première édition mars 2012
Conception graphique: www.magelaan.be

 Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.





Contenu de la boîte

- → Un plateau de jeu de 13 pièces
- → 2 cannes à pêche avec aimant
- → 4 x 10 poissons aimantés en bois
- → 4 x 40 cartes de jeu avec les consignes
- → un mode d'emploi

But du jeu

Le jeu "Dis-nous! Junior" s'adresse aux enfants à partir de 4 ans. Il a pour but de développer et d'exercer de façon concrète et ludique les premières compétences interpersonnelles et sociales dès la maternelle. En outre, ce jeu est un support particulièrement riche pour les activités de langage et d'expression: interprétation d'images, consignes verbales ou non -verbales, mime,...

Les compétences sont réparties en 4 rubriques de couleurs différentes. A chacune de ces rubriques correspondent 40 cartes de consignes et 10 poissons à mettre en totalité ou non dans l'étang en fonction de la durée prévue pour le jeu.

Au verso des cartes figure le niveau de difficulté (un petit poisson = facile, deux petits poissons = plus difficile). Ceci permet à l'organisateur de différencier en fonction du niveau des joueurs.

Le jeu est prévu pour un groupe de 2 à 8 enfants. Le rôle de l'adulte animateur est capital dans le jeu. Il peut poser des questions supplémentaires ainsi que des questions ouvertes pour stimuler la conversation, mais aussi inviter d'autres élèves à poser des questions au joueur.

La compétition n'est pas le moteur du jeu, personne ne perd ni ne gagne vraiment, mais tous ceux qui parviennent à mieux s'exprimer sont gagnants. Chaque joueur doit attraper un poisson de chaque couleur et exécuter les consignes qui correspondent. Il développe ainsi les différentes competences proposées par le jeu.

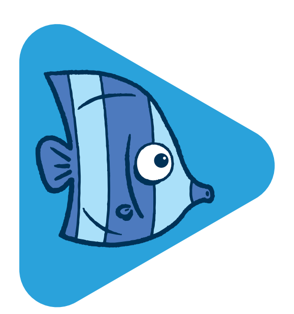
Les 4 rubriques



→ **S'exprimer autour d'une image - consignes non-verbales (vert)**

L'enfant s'exprime spontanément à partir d'une image représentant une situation bien précise. Par la discussion, on l'amène à interpréter la situation, à imaginer ce qui s'est passé avant, ce qui va se passer ensuite (lecture d'image). L'adulte peut aussi demander à l'enfant s'il a déjà été confronté à cette situation, comment il se sent (competences interpersonnelles) ...

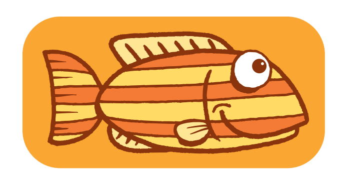
BUT: Oser et apprendre à parler en groupe, parler de façon spontanée, tester sa faculté d'imagination, reconnaître des éléments visuels, interpreter et argumenter .



→ **Parler de soi (bleu)**

A partir d'une question et d'une illustration,l'enfant est invité à parler de lui-même. Ici aussi le rôle de l'accompagnateur est de poser des questions ouvertes et d'impliquer les autres joueurs.

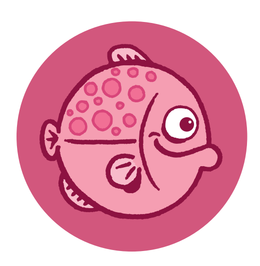
BUT: Oser et apprendre à parler de soi en groupe, développer l'expression personnelle, identifer et verbaliser ses émotions.



→ Faire comme si - mimer (orange)

Le joueur mime quelque chose seul ou avec d'autres, mais cette fois sans parler.
BUT: Développer l'expression corporelle, oser représenter quelque chose, reconnaître et exprimer des émotions par le mime.

(L'adulte peut augmenter la difficulté en chuchotant la consigne dans l'oreille de l'enfant, pour faire deviner ensuite de quoi il s'agit.)



→ S'exprimer à partir de consignes verbales (rose)

Le joueur s'exprime à partir d'une consigne verbale ou d'une question. Il exécute la consigne ou répond à la question le mieux possible. S'il faut faire quelque chose, les autres peuvent participer, mais c'est le joueur qui doit en prendre l'initiative.
BUT: Oser et apprendre à s'exprimer, à se montrer devant un groupe, à avoir un avis. Découvrir des possibilités d'expression. Stimuler la créativité dans l'emploi de la voix et de la langue.

Règles du jeu

Pour commencer, il faut former le plateau de jeu avec les 13 pièces du puzzle. C'est l'occasion d'une petite activité de coopération à proposer aux enfants.
En fonction de la durée souhaitée, l'adulte place au début du jeu un certain nombre de poissons de chaque couleur dans l'étang (plus il y a de poissons, plus le jeu durera longtemps). Les cartes seront disposées aux endroits indiqués à cet effet.
L'adulte désigne celui ou celle qui peut commencer à pêcher. Ensuite tout le monde joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Les joueurs pêchent chacun à leur tour un poisson dans l'étang. Quand un joueur a attrapé un poisson, il prend une carte de la couleur du poisson. L'adulte lit la carte et met le joueur sur la voie. Si le joueur a bien exécuté la consigne, il peut garder le poisson. Dans le cas contraire, le poisson est remis dans l'étang. La carte est alors placée sous le bon tas et la canne à pêche est confiée au joueur suivant.
Lors d'un deuxième tour, le pêcheur prend un poisson d'une nouvelle couleur, le but étant d'avoir à la fin du jeu (au moins) un poisson de chaque couleur.
Le jeu est terminé quand il n'y a plus de poissons dans l'étang.

Elément important

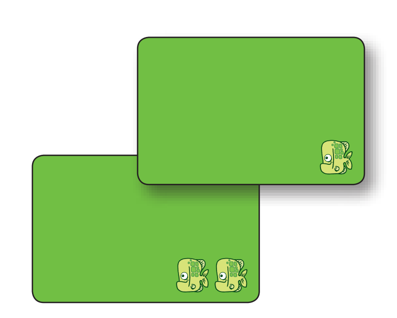
Comme ce jeu aborde des thèmes très différents et qu'il incite les joueurs à en parler librement, certains enfants seront peut-être très éloignés de certaines situations en fonction de leur origine, de leur éducation ou de leur expérience. C'est pourquoi nous conseillons à l'adulte de lire attentivement toutes les consignes avant le jeu, ce qui lui permettra d'en éliminer éventuellement. Dans la série verte par exemple, on aborde le thème de l'obésité.

Plateau de jeu

Voici le dessin qui apparaît quand l'étang est reconstitué.



Légende

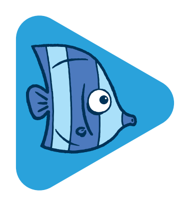


→ **Niveau 1** = petit poisson = facile

→ **Niveau 2** = deux petits poissons = plus difficile



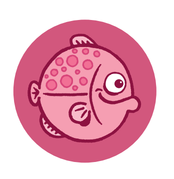
S'exprimer autour d'une image - consignes non-verbales



Parler de soi



Faire comme si - mimer



S'exprimer à partir de consignes verbales

